

Cómo integrar el ordenador en Educación Infantil.

Rosalía Romero Tena.
Dpto de Didáctica y Organización Escolar
Universidad de Sevilla.
rromero@us.es

Resumen.

En este artículo se describe una propuesta para la integrar el ordenador en las aulas de Infantil. Dicha propuesta adopta como punto de la partida el considerar el nivel de concreción curricular más básico como elemento clave, de ahí que sean las Unidades Didácticas elaboradas por los propios profesores el eje fundamental para una correcta utilización didáctica del ordenador. Por otro lado, y desde la perspectiva de la autora la mejor forma de incorporar el medio informático a la educación infantil es a través del “rincón del ordenador”. Para ello es necesario hacer un análisis de la situación para posteriormente plantear la incorporación de esta herramienta al currículo. Introducir el ordenador en unidades de aprendizaje supone garantizar que este medio es considerado una herramienta más de trabajo y aprendizaje, objetivo necesario a cumplir para una buena integración del mismo.

Palabras Claves: Educación infantil, Nuevas tecnologías, Integración curricular TIC, Metodologías didácticas.

HOW TO INTEGRATE COMPUTER IN PRE SCHOOL EDUCATION

ABSTRACT.

This article contains a proposal to integrate computers into children’s classroom. Its starting point is to consider the most basic buildup curricular level as a key element. So that, the Didactic Units designed by their teachers, should establish the

standard for the correct didactic use of the computer. On the other hand, and from the author's point of view, the best way to introduce computers in children's learning process is through "computers corners". So, a need analysis should be done before the incorporation of this tool in the curricula. Bringing the computer onto learning units means to guarantee its usefulness in the teaching-learning process.

Key words: Pre School Education, New Technologies, ICTs Curricular Integration, Teaching Methodologies.

1.- LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA SOCIEDAD Y EDUCACION INFANTIL.

Esta claro, que corren nuevos tiempo y nos empujan a aceptar que formamos parte de él, nos guste o no. Nuestros pequeños son ciudadanos de este nuevo milenio, y sin temor a equivocarme, una de las grandes características definitorias del mismo es la revolución tecnológica en la que estamos inmersos y que repercute de manera ineludible en dos de los grandes pilares de la sociedad como son el control y tratamiento social de la información y los mecanismos tecnológicos e ideológicos de la comunicación.

Y esto, qué puede afectar a nuestra vida como docente. Muchas y pocas cosas, lo más sensato es reconocer que están ahí y que hay que aprovecharlas. Esta postura de reconocer las posibilidades que nos ofrecen las nuevas tecnologías es lo que conlleva el planteamiento y utilización de otros recursos y materiales didácticos distintos a los utilizados hasta ahora (fichas, cuadernillos, regletas, guías, etc...). Esto significa, entre otras cosas, una filosofía de educación ligada al convencimiento de que las nuevas tecnologías aportan experiencias enriquecedoras a nuestros pequeños, incapaces de conseguir con otras, que la rutina, el proceso de repetición y las actividades basadas en el juego son fuentes básicas para su aprendizaje y precisamente contamos con un "compañero incansable" como es el ordenador (computadora).

2.- EL ORDENADOR COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE PARA INFANTIL

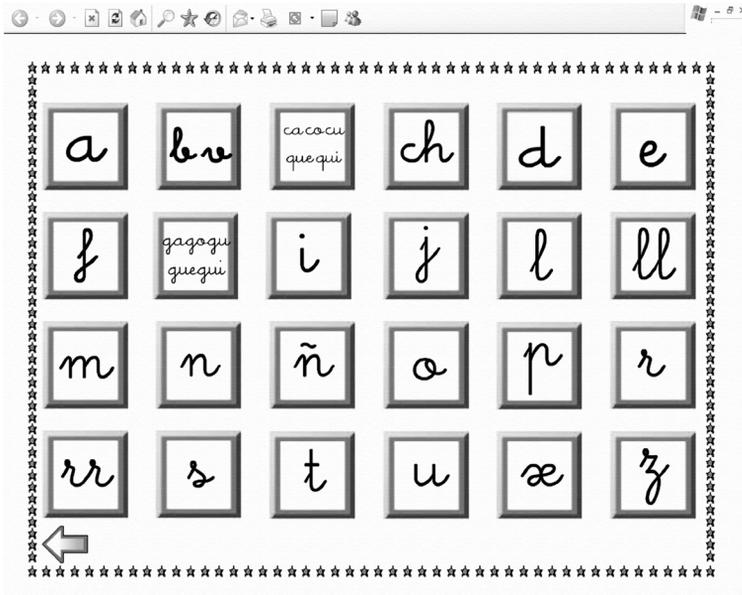
En líneas generales, si nos acercamos a la manera en que los profesores contemplamos la incorporación de la informática en el aula, podemos diferenciar entre los que la consideran como Fin u Objeto de estudio de los que la consideran como Medio o Instrumento Didáctico, la realidad es que la mayoría la consideramos como una mezcla de ambas.

A) Informática como Fin: Tiene como objetivo ofrecer a los alumnos conocimientos y destrezas básicas sobre la informática, para que adquieran las bases de una educación tecnológica que les servirá para una adaptación a una sociedad en la que las nuevas tecnologías tienen cada día un papel más relevante.

B) Informática como Medio: Alternativa totalmente compatible con la primera. Su objetivo es sacar todo el provecho de las potencialidades de este medio, que se puede convertir en instrumento de aprendizaje y en una gran ayuda. Desde el punto de vista del alumno, la informática es un instrumento de aprendizaje. El objetivo es aprender a través de este medio contenidos (conceptuales, procedimentales o actitudinales) como números, coordinación oculo-manual, letras, los colores, formas, iniciarse en la lectoescritura, escribir cuentos, etc... Aquí debemos distinguir entre:

1. Aprender DEL ordenador, mediante la utilización de programas didácticos cerrados, previamente diseñados con unos objetivos didácticos concretos. El objetivo que se pretende con este ejemplo (figura 1) es identificar sonido con grafía, si se continua la secuencia del programa se observará que trabaja de muy diversas formas, pero el niño/a tiene prefijadas las actividades para conseguir el aprendizaje.

Figura N° 1.- Aprender del ordenador



2. Aprender CON el ordenador, en este caso el ordenador se convierte en una herramienta para realizar determinadas tareas escolares (escribir, leer, calcular, buscar información, contar cuentos). En este caso el objetivo didáctico no está contenido en el software, sino en la propuesta curricular realizada por el profesor/a para utilizar el ordenador como una herramienta para plantear actividades de meditación y reforzamiento, como un medio de exploración e investigación que potencia los procesos de aprendizaje de contenidos curriculares.

El aprovechamiento didáctico del medio informático sólo es posible si existe una buena integración curricular, en definitiva, si se utiliza como instrumento de aprendizaje en los procesos enseñanza-aprendizaje al mismo nivel que otros. Es necesario que el ordenador (computadora) esté totalmente integrado en el aula para formar parte de su estructura organizativa y curri-

cular. La propuesta que creo más apropiada para trabajar en Infantil es a través del “Rincón del Ordenador”, no por eso deja de ser interesante el uso del ordenador de cualquier otra forma como Taller o Aula de informática. (Romero, 2006, p.33-34)

Los rincones son espacios delimitados, en los que se desarrollan actividades lúdicas, con un fin en sí mismo, es decir, cada rincón tiene un objetivo claro y concreto. Los rincones son una propuesta metodológica que engloba tanto juegos libres, como trabajos manipulativos, interpretativos como de desarrollo social y afectivo. La organización por rincones hace posible la participación activa de los niños en la construcción de sus propios conocimientos.

Hay que dejar claro que una metodología por rincones no supone sólo una distribución espacial diferente y definitoria sino que conlleva una filosofía de trabajo distinta a la convencional. El aula se convierte en un lugar vivo que ha de ir cambiando en función de los intereses y necesidades de los niños, será el profesor/a el que valore si es necesario organizar una actividad colectiva, o grupal o si el tiempo de dedicación a realizar la actividad por rincón varía según el criterio del profesor/a o respeta los intereses de la clase, pero ha de quedar muy claro que debe tener una permanencia en el horario.

El concepto de orden desaparece y hay que confiar en que cada niño será capaz de elegir libremente su actividad, de esta forma el profesor se encargará de dinamizar cada rincón cuando desaparece el interés, de ayudar a planificar el proyecto de trabajo, de pedir y dar información cuando se están realizando las actividades sobre todo si son de tipo reflexivo, y de intentar que cada niño sienta su presencia tanto si está en su grupo como si está con otro. (Romero, 2006, p.44)

3.- VARIABLES A TENER EN CUENTA AL INTRODUCIR EL ORDENADOR.

Teniendo presente que para una correcta utilización del ordenador es necesario incluirlo en la programación del aula, tam-

bién hemos de considerar otras variables que van a matizar las alternativas de utilización en las que estamos pensando. Es bueno, por tanto, antes de ponernos a incorporar actividades en la Unidad de aprendizaje hacer un análisis de la situación, es decir de nuestro contexto y desde ahí, empezar a trabajar. Las variables a considerar se encuentran ubicadas en tres grandes dimensiones: Metodológica, Organizativa y Formativa.

3.1.- Dimensión Metodológica.

En esta dimensión nos encontraríamos con las variables que intervienen en las decisiones adoptadas en cuanto a la forma de trabajar en el aula de Infantil y que inevitablemente irán dirigidas al cómo introducir el medio.

Existen múltiples y variadas formas como los llamados Talleres, es un tipo de estructura educativa en la que el sujeto desarrolla una actividad con un fin eminentemente práctico. El taller responde al concepto de juego-trabajo-proyecto. Se fundamenta en los intereses del niño, fomentando la curiosidad, por tanto, un ejemplo de utilización del ordenador en Infantil es el Taller de Cuentos que les permite crear sus propias historias de forma sencilla, incorporándoles música, personajes, objetos, etc. (Storybook). Ver y oír posteriormente sus creaciones les resulta especialmente atractivo, y nos permite construir un ambiente alrededor del cuento que contribuye a la ampliación del gusto y placer por la lectura.

Otra forma de incluirlo es a través de los Rincones en la que el trabajo sigue un centro de interés común pero los niños no hacen trabajos dirigidos sino más bien propuestas que hace el profesor para que elijan la mejor forma de resolverlas. O nos podemos encontrar con la metodología más convencional (libro, fichas, cuadernillos, etc.) en la que el trabajo es dirigido por el profesor y cada actividad tiene un objetivo concreto. También hay profesores que mezclan ambas sin producirse entre ellas ninguna incompatibilidad. El trabajar de una forma u otra no supone un impedimento para el uso del ordenador en el aula ya que el profesor habrá pensado el momento más adecuado para su uso. En resumen, el que exista un Rincón

de Ordenador donde los niños trabajen las actividades preparadas por la profesora y el ir un grupo de alumnos al aula de informática para trabajar unas actividades preparadas, no debe ser elemento diferenciador para el aprendizaje, por lo menos, esto aún no se ha probado.

Independientemente de las decisiones u opciones adoptadas por el profesor o grupo de profesores, si que me gustaría detenerme en concretar otros aspectos metodológicos fundamentales a considerar para sacarle mayor partido al ordenador:

El aprendizaje cooperativo en un ordenador significa que dos o más alumnos trabajan juntos para aprender y practicar sus habilidades, que se ayudan mutuamente para alcanzar determinados objetivos. Aunque trabajan juntos, tienen responsabilidades individuales.

El profesor necesitará establecer procedimientos para comparar el tiempo de uso del teclado y del ratón.

Presentar a toda la clase las tareas a realizar y la finalidad de la misma antes de comenzar a trabajar con el ordenador, todos van a aprender junto con las actividades que harán con el ordenador y fuera del ordenador, antes de que cada grupo empiece su labor (para evitar que se distraigan con el ordenador y no escuchen las explicaciones).

Tener actividades pensadas para los alumnos que terminan antes, para que no se queden parados esperando a sus compañeros (actividades que los alumnos sean capaces de hacer por sí mismos).

El profesor debe fomentar que los niños desarrollen su creatividad aprovechándose del uso de las nuevas tecnologías, ya que introducen en el aprendizaje una vertiente lúdica muy acusada que lo favorece. El ordenador posee un gran atractivo como medio de aprendizaje, crea situaciones que promueven un aprendizaje activo, por descubrimiento y a través de los errores, fomenta la motivación, la curiosidad, la imaginación y la reflexión, en definitiva, bien utilizado puede mejorar mucho el rendimiento escolar.

3.2.- Dimensión Organizativa.

Aquí se ha querido señalar aquellos elementos que hemos de tener presentes en el aula antes de comenzar a plantearnos la utilización de este medio, ya que como podemos intuir el contar con el medio no es suficiente, también va a depender de dónde o incluso de cuántos disponemos. Aspectos que nos obligarán a decantarnos por determinadas formas de utilizar el ordenador o de plantearnos en qué momento lo podemos usar. Lo que sí está claro es que en Educación Infantil y partiendo de la realidad de los centros, la dotación de ordenadores suele ser de menos de diez, que suelen estar ubicados en el aula de informática de uso común con lo que en función de la ratio tiene que haber dos o más alumnos por ordenador. Teniendo en cuenta estas premisas:

El trabajo con ordenadores debe hacerse en grupos reducidos, por ello la alternativa más coherente y usual es dividir a la mitad el grupo-clase. La mitad de los alumnos estarán trabajando con los ordenadores y la otra mitad harán otra actividad (ej. lectura, trabajos en equipo, manualidades, ejercicios individuales). En ambos contextos el profesor es un guía que resuelve posibles dudas.

Colocar los ordenadores de tal forma que el profesor pueda ver a todos los alumnos, tanto los que trabajan con ordenadores como los que estén haciendo otra actividad (la propuesta para que esto se pueda cumplir es la colocación de los ordenadores alrededor de la clase y aprovechar la zona centro para tener mesas de trabajo común)

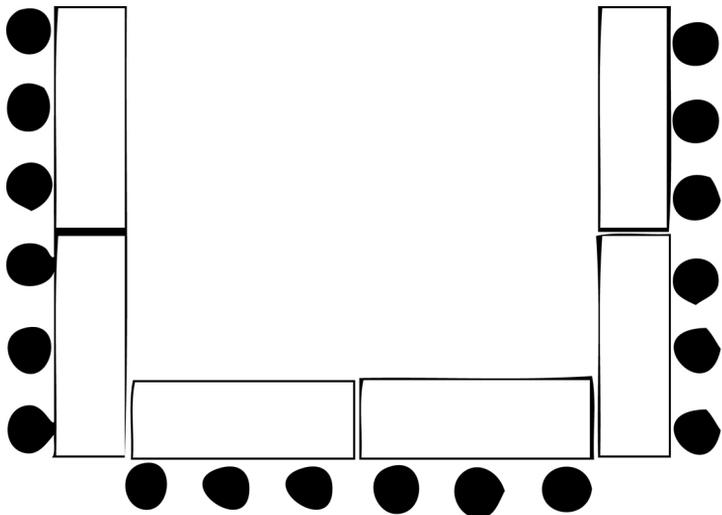
Además es necesario colocar los ordenadores de tal forma que el profesor pueda ver las pantallas de los mismos mientras los niños trabajan, pero que no puedan ser vistas fácilmente por el resto de los compañeros que no estén trabajando en los ordenadores en esos momentos, ya que los distraerían.

Los ordenadores tienen que estar colocados de tal forma que los enchufes y cables estén fuera del alcance de los niños, sobre todo si son muy pequeños. Colocar sillas, mesas o cualquier tipo de mueble para proteger estos enchufes y cables.

Tanto el teclado como el ratón deben estar situados en el centro, al alcance de los dos miembros del equipo. (Romero, 2001, p.40)

Podemos resumir diciendo que una distribución en forma de “U” eliminando el factor riesgo con respecto al tema de los cables es la más adecuada, porque el/a profesor/a se puede situar en la parte abierta de la U y de un vistazo puede observar todos los monitores y además, puede hacer una explicación colectiva de lo que se va a hacer. Las banquetas giratorias facilitan la movilidad del alumno a la hora de las indicaciones que va haciendo el profesor y, por último, le añaden la capacidad de usar el espacio central de usos múltiples y así poder trabajar otras actividades complementarias a las que se están realizando con el ordenador.

Figura N° 4.- Aula en forma de “U”.



3.3.- Dimensión Formativa.

Aquí hay que resaltar el papel que como profesores desempeñamos en este proceso, por eso señalo tres aspectos fun-

damentales a tener presente cuando nos iniciamos en esta tarea:

El profesor debe familiarizarse con el software y las actividades que sus alumnos van a realizar, de manera que sea capaz de responder preguntas incluso sin ver la pantalla del ordenador. Los programas que se vayan a utilizar siempre tienen que ser revisados y las actividades puestas en práctica para evitar problemas y ver si se cumplen los objetivos previstos.

El profesor debe acostumbrarse a estar informado sobre las novedades en el sector informático y a leer sobre tecnología, es conveniente que de vez en cuando ojee revistas informáticas y esté al tanto de las novedades tanto en hardware como en software educativo. Sería una buena idea que se habilitase en el colegio un lugar (en la biblioteca, por ejemplo), donde acumular y poder consultar libros y revistas sobre este tema.

Es conveniente que los profesores exploren los nuevos programas educativos que van saliendo al mercado para ver qué provecho pueden sacar a cada uno de ellos. El siguiente paso sería guardar un archivo de fichas para los distintos programas, con notas sobre las posibles aplicaciones, ejercicios y proyectos que se pueden plantear con ese software para cada asignatura. El profesor puede consultar los ficheros realizados por los compañeros cada vez que quiera impartir una lección de una asignatura y desee utilizar el ordenador como herramienta didáctica. Puede conocer de qué programas dispone para ayudarlo en esa unidad, y qué proyectos y ejercicios se pueden plantear con esos programas para iniciar, desarrollar, reforzar o evaluar los objetivos de la lección.

Después de exponer las dimensiones que hemos de considerar a la hora de utilizar el ordenador en el aula, veamos un ejemplo de cómo podemos utilizar el ordenador en una Unidad Didáctica a través de una sesión de trabajo.

4.- CÓMO INCLUIR EL ORDENADOR EN UNA UNIDAD DIDÁCTICA.

Imaginamos que vamos a trabajar la Unidad Didáctica “Ya llegó

el Otoño” como se ha visto el primer paso consistiría en realizar un análisis de la situación en la que veríamos las diferentes posibilidades de utilización del medio informático, concretamente: ubicación y número de ordenadores disponibles, momento de utilización (horario), dinámica de clase, materiales disponibles (software) para ser usado, agrupamiento alumnos, etc...

Hecho este análisis previo y conocidos estos aspectos, el siguiente paso sería pensar qué objetivos y contenidos podemos trabajar utilizando el ordenador. Cuando se han seleccionado aquellos que nos han parecido más idóneo, entraríamos en otra de las fases fundamentales para una buena utilización del medio que es la selección y/o evaluación de software en el que se incluye desde el diseño y creación por parte del profesorado de plantillas de trabajo o web temáticas a la elección del software educativo (mercado o en la red).

La siguiente fase o paso importante a dar es detenemos a pensar cómo. Para mí es el momento en el que debemos dar rienda suelta a nuestra imaginación para crear múltiples y variadas actividades con el ordenador. De esto saben muchos los profesores que trabajan en educación infantil, son profesores con gran potencial de creatividad sobretodo a la hora de inventar actividades que motivan a sus estudiantes.

Para el diseño y creación de actividades, nos moveremos entre dos grandes ejes, por un lado está el tipo de actividad en la que es importante que cada profesor/a sepa cuál es la más adecuada para trabajar para conseguir los objetivos propuestos, y por otro lado, está el tipo de software educativo que se desea utilizar. Tener claro esto facilita la búsqueda o selección del programa y/o la creación de plantilla. Este momento, al igual que los anteriores, es decisivo, ya que una actividad y un software bien elegidos son una garantía para la adquisición de unos aprendizajes.

La tarea, saber elegir la actividad más adecuada y el momento, se adquiere con la experiencia en el aula y con el conocimiento de nuestros alumnos. La estrategia más fiable es dedicar un tiempo a toquetear cada rincón del programa e intentar

transferir lo que allí estamos viendo con lo que deseamos que aprendan nuestros alumnos. Tener la mente abierta para saber cómo podemos sacarle el máximo partido y compartir esas posibilidades que vemos con otros compañeros para ver qué nos ofrece para dominio de habilidades.

Si lo que utilizamos en el ordenador son elementos que hemos diseñado o creado a través de plantillas o web realizadas por nosotros mismos, en este caso, no hay problema de selección, y todo dependerá del dominio informático para elaborar la plantilla. En este caso, sólo hace falta tener claro el tipo de actividad (selección de contenido) que quieres que tus alumnos trabajen y así ampliar, reforzar, iniciar una habilidad.

Ojo que nos podemos encontrar con cositas ya hechas por profesores en la red en sus páginas personales o en algunas oficiales y que podemos utilizar como una opción más. Como por ejemplo:

<http://www.cnice.mecd.es/eos/MaterialesEducativos/mem2003/vocales/index.html>

<http://www.cnice.mecd.es/recursos/pntic98/progeduc.htm>

A continuación, se expone una sesión de trabajo con el ordenador que puede servir de ejemplo, tanto si utilizamos la metodología por rincones como si trabajamos en el aula de informática.

Unidad Didáctica: ¡Ya Llego El Otoño...!

En las Asambleas matinales la profesora y los alumnos han tomado contacto con el tema, previamente la profesora ha trabajado con los alumnos el tema del otoño con láminas en la que han conocido e identificado distintos árboles (castaño, encina, granado y el nogal), se han hecho preguntas para conocer las ideas previas, se aprovecho para iniciar y trabajar los conceptos de al lado de... o más pequeño que.. también habían tratados en otras láminas el tema de los frutos de cada árbol (otra actividad a consistido en observarlos-identificarlos, tocarlos, comerlos y olerlos, etc..)

También han tenido tiempo para repasar las partes del cuerpo que se ha aprovechado para hablar de la ropa que debemos

ponernos en esta estación del año..... esto ha servido para ir concretando las características temporales del otoño (lluvia, viento...etc..)entre otras cosas.

Objetivos de la sesión.

Identificar elementos que caracterizan al Otoño.

Describir o identificar los atributos de un objeto.

Compartir con los compañeros sus experiencias.

Aplicar el nombre adecuado a los materiales y herramientas utilizadas.

....

Contenidos a trabajar (reforzar)

Estación del año: Otoño

Propiedades de los objetos (ropa)

Relación causa-efecto

Nociones espaciales como delante-detrás, a un lado/otro lado y dentro-fuera

....

--- SIMULACIÓN DE LA CLASE --

Introducción . Se les comenta lo que van a hacer

Les explicaremos a nuestros alumnos que hoy ordenarán la ropa de Otoño de Stanley y sus amigos en el armario de la habitación de Millie. Después trabajarán una plantilla de un árbol que decoraran según la estación del año que estamos trabajando.

Ropa de Otoño

Luego explicaremos a la clase que en esta actividad van a utilizar el programa multimedia La casa de cuentos de Stanley para colocar en una habitación la ropa de invierno que utilizan Stanley y sus amigos. Esta página se centrará en el tema específico de la vestimenta adecuada para la estación del año: OTOÑO.

Ellos ya conocen el programa lo identifican, lo sacan de su caja y lo introducen en el lector de CD. Los guiaremos para que inicien La casa de cuentos de Stanley, registren o seleccionen sus nombres. Dentro del programa que seleccionen la parte de la habitación. Una vez dentro del cuarto de Millie, debemos dejar unos cuantos minutos para que exploren los objetos y personajes del programa antes de comenzar a colocar la ropa.

Los motivaremos para que experimenten con los botones y herramientas. Cuando terminen de explorar el programa, les guiaremos para que seleccionen objetos, para ello deberán dirigirse a las flechas de la parte superior izquierda de la pantalla. Cada vez que elijan un elemento u objeto deben arrastrarlo hasta situarlo en el lugar apropiado. (aquí aprovechamos para trabajar al lado de, a un lado/a otro lado y dentro /fuera con motivo de la colocación de la ropa en el armario)

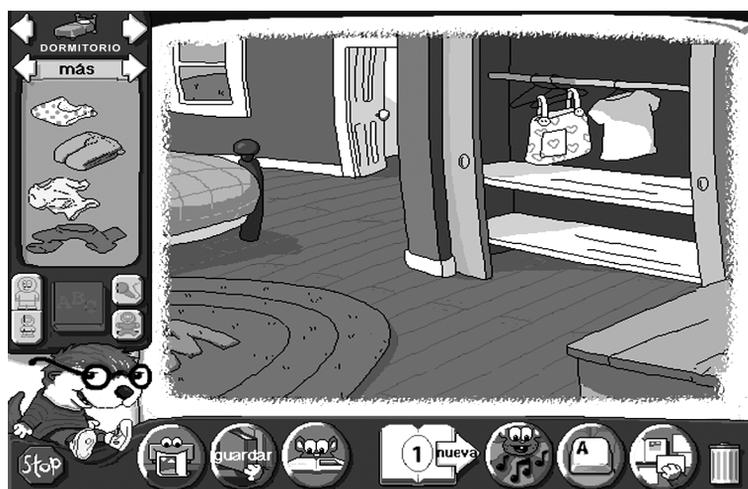


Figura N°6.- Ejemplo de actividad realizada por los alumnos de infantil con software educativo.

Nota: Si creemos oportuno, mostraremos un ejemplo de la actividad terminada o bien tenga a mano recortes de revistas que muestren la ropa que se utiliza para combatir el frío. Les pediremos que identifiquen qué objetos pondrían en la habitación y expliquen por qué. Le decimos que lo guarden o que lo impriman y luego comenzamos el siguiente trabajo. Se deja tiempo para que todos terminen

Paisaje de Otoño-Árbol

La profesora pregunta en qué estación del año se encuentran. Dejamos unos minutos para que los alumnos compartan sus conocimientos y experiencias sobre el otoño. Explicamos que a partir de hoy crearán diferentes elementos para realizar un paisaje de otoño. Preguntamos cuál es una de las características más representativas del otoño en la naturaleza: La caída de las hojas secas de los árboles. Guiaremos a los alumnos para que inicien Kid Pix Studio y abran la plantilla ARBOL.BMP.

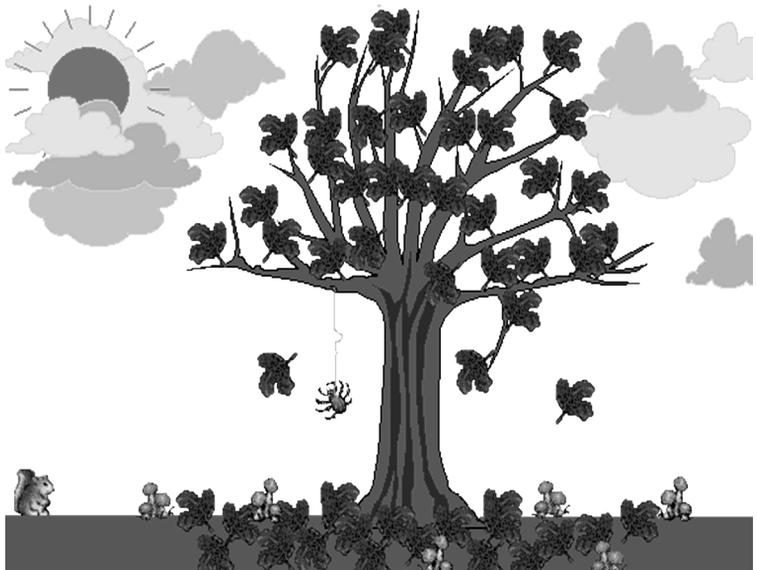


Figura N°7.- Ejemplo de actividad realizada por los alumnos de infantil con plantilla.

Preguntamos qué es lo que falta en el dibujo para que parezca un verdadero árbol de otoño y cómo podrían completarlo. Sugerimos que pueden elegir la herramienta de sellos para buscar hojas secas, setas, animales como ardillas, arañas, etc. y también pueden crear un cielo nublado (aquí aprovechamos para trabajar más grande que, más pequeño que con motivo de la colocación de las hojas, animales, nubes, arañas etc...). Una vez terminado el dibujo hacemos que lo impriman y salgan de Kid Pix Studio. Se recomienda poner los trabajos impresos en las carpetas de actividades para que ellos consideren que ese trabajo forma parte del resto que también se archiva.

En las siguientes sesiones con el ordenador seguirán trabajando con estos programas para que el niño se familiarice poco a poco con ellos, visitarán otros espacios de la Casa de Cuentos de Stanley (parque y el colegio) y realizarán otras plantillas que la profesora haya elaborado.

NOTA: No debemos olvidar que cuando trabajan con un programa por primera vez hemos de dedicar un tiempo a que lo conozcan. Por ejemplo: Se explica a la clase que en esta actividad van a utilizar el programa multimedia La casa de cuentos de Stanley para escribir un libro sobre nuestra habitación, para ello mostramos un ejemplo de un cuento terminado. Identificamos entre todos los objetos de sus habitaciones. A continuación se les guía para que inicien La casa de cuentos de Stanley. Aparecerá la pantalla de presentación donde los alumnos tendrán que escoger el botón nueva para poder crear un cuento nuevo. Aparecerá otra pantalla con un pueblo que tiene casas, colegios, parques, una playa y muchas cosas más. Es el momento de darles un tiempo para explorar los lugares del programa y para que experimenten con los botones y herramientas (5 –10 minutos) antes de comenzar a diseñar sus libros. Los niños deben tener una guía como la que aparece al lado para recordar los botones y moverse por el programa sin ningún problema.

Botones y Herramientas de La casa de cuentos de Stanley

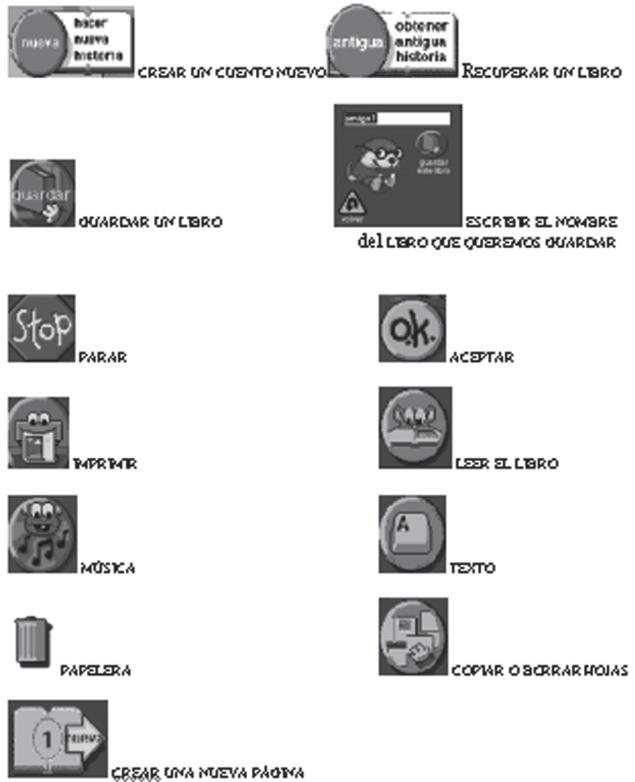


Figura N°8.- Ejemplo de panel de software.

Bibliografía.

- CEBRIÁN, M. y SÁNCHEZ, J. (2000): Nuevas Tecnologías aplicadas a la didáctica de la educación Infantil. En CEBRIAN, M. y RIÓS, J. (coords.): Nuevas Tecnologías aplicadas a las Didácticas Especiales. Pirámide. Málaga
- GARCÍA-VALCÁRCEL, A (2000): El juego en soporte informático: una reflexión crítica. *Comunicación y Pedagogía*, 168, 43-

GRUP F9 (2000): Jugar con el ordenador, también en la escuela. Cuadernos de Pedagogía, 291, 52-54.

LÓPEZ, J (1999): Los recursos multimedia en la biblioteca escolar. Literatura Infantil y Juvenil. 163, 90-94

MARQUÉS, P. (1999c): La informática como medio didáctico: software educativo, posibilidades e integración curricular. Medios audiovisuales y Nuevas Tecnologías para la Formación en el s. XXI, 93-109.

ROMERO TENA, R (2001): El ordenador en Infantil. Edutec

ROMERO TEMA, R. (2006): Software Educativo (Infantil y 1º ciclo de Primaria) y sugerencias para realizar actividades. Revista de Comunicación y Pedagogía, nº 210, 33-38.

ROMERO TENA, R (2006): Nuevas Tecnologías en Educación Infantil. El rincón del ordenador. Eduforma. MAD. Sevilla (<http://www.trillaseduforma.com/>)

TORRE-MARÍN, M (2000): Educar en el año 2000. Apostar por las Nuevas Tecnologías. Comunicación y Pedagogía, 169, 17-21.